

ATARI

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 356 3388





**QUESTOR** the Elf

# 

# THE HEROES

# THOR the Warrior

ARMOUR: Tough skin - eliminates 20% of damage SHOT POWER: Excellent - twice normal power HAND TO HAND: Excellent - Battle axe - can destroy generators
MAGIC POWER: Poor - damages most monsters and no

generators

# THYRA the Valkyrie

ARMOUR: Shield - eliminates 30% of damage SHOT POWER: Poor HAND TO HAND: Good - Sword - can destroy generators MAGIC POWER: Moderate - damages most monsters and generators

# MERLIN the Wizard

ARMOUR: None SHOT POWER: Good HAND TO HAND: Poor - Bare hands - cannot destroy generators MAGIC POWER: Excellent - destroys all monsters and

## QUESTOR the Elf

ARMOUR: Leather - eliminates 10% of damage SHOT POWER: Poor

HAND TO HAND: Moderate - Dagger - cannot destroy

generators MAGIC POWER: Very good - destroys almost all monsters and generators

# THE VILLAINS

The monsters pour out of the generators which lie throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster ie. ghosts or demons. There are three levels of generator, the strongest producing the toughest monsters. Shoot the generators to destroy them. Monsters too, have three strengths, the most powerful taking three hits to kill.

GHOSTS: Stay away from ghosts. They hit you only once and disappear. One hit hurts a lot. Shoot ghosts, do not run into them!



**GRUNTS**: Grunts will run up to you and hit you with their clubs over and over. Either move the joystick towards them to fight them



DEMONS : Demons will try to shoot fireballs at you if they can, or if they are too close they will bite you again and again. Fireballs hurt more than biting does. Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or



LOBBERS: Lobbers will try to lob rocks over walls and other things in the maze to hit you. They will also try to run away from you. Try to shoot them or trap them in a corner and fight them hand-to-hand.



SORCERERS: Sorcerers try to fool you by disappearing while moving. When they are invisible, your shots will go through them Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or shoot them.



DEATH: Death will drain health from you. He will take up to 200 points and then die. The only way to kill Death is with magic. Don't even think about fighting him hand-to-hand!

# THE DUNGEONS

These include;

Around the dungeons are objects to collect and avoid: POTIONS: Some potions can be shot although their effect is less powerful then when they are collected and used. SPECIAL POTIONS: These behave as normal potions when shot but endow the player with special abilities if collected

TEXTRA ARMOUR - increases protection

EXTRA MAGIC POWER - increases the effect of potions

EXTRA SHOT SPEED - increases missile speed © EXTRA SHOT POWER - increases damage inflicted by missiles

combat ability

EXTRA PICKUP POWER - increases carrying ability from ten to fifteen times

FOOD: Plates of meat increase health by 100 and give a bonus of 100 score points.

CIDER: Cider bottles can be shot and destroyed. When drunk this acts like food.

POISON CIDER: This can be shot. When drunk, takes one

special power or a potion and 100 health points! KEYS: Score 100 points for collecting. Use keys to open

TREASURE: Treasure chests cannot be shot but give 100

AMULET: This magic device confers limited invisibility on the wearer for a short time.

WALLS: In general walls are impenetrable objects, but some walls crumble when shot. TRAPS: These glowing patterns on the floor make some walls

disappear when stepped on. **TRANSPORTERS**: Glowing red discs on the floor, transport players to the nearest visible transporter. If several trans-

porters are the same distance away, then one is chosen at random. There are ways to influence your direction. Can you find them?

EXITS: These labelled holes lead down to the next level or to the one specified.

Treasure rooms appear randomly and the player has a fixed time to collect as many valuables as possible within a time limit. There is no score unless the player escapes.

In general players are immune to the other player's shots but in some areas of the dungeon, missiles can stun or injure

fellow players. If players do not fight for about half a minute, the locked doors will disappear, freeing all of the monsters. Eventually, if players still avoid combat then all of the walls will turn into

# BASIC INSTRUCTIONS

Choose a one or two player game and the character you want to portray by pointing the gauntlet and pressing the fire button when asked to do so. New players can enter the game whenever they like by pressing the fire button. If a two player game had not been selected at the start, the computer vill choose a random character for the new player to use How long you last depends upon your health. Health is lost by contact with the monsters and as time elapses. It can be regained by picking up the food which can be found in the maze. Be careful, some food can be destroyed by your shots and some may be poisoned.

The object of the game is to survive the monsters' attacks for as long as possible while competing for food, treasure and magic potions. You must also search the maze to find the exit

- Hold the fire button to shoot.
- Release the fire button to move
- Shoot monster generators to destroy them
- Move toward monsters to fight hand-to-hand. Hand-to-hand combat scores more points.
- Food increases health by 100 points.
- Poisoned food looks a little different to normal food.
- Treasure is worth 100 points.
- Playing as a team will give you the best chance of survival.
- Stay away from death unless you have a magic potion.
- Co-operate in Treasure Rooms

# **GAUNTLET - THE DEEPER DUNGEONS**

In early 1987, U.S. Gold will release an expansion cassette for Gauntlet containing hundreds of new levels and treasure rooms. You have the chance to have your own maze included on this

Follow the instructions below when drawing out your maze and post it to:

U.S. GOLD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B67AX The lucky few chosen will receive Gauntlet Tee shirts and a free copy of the expansion tape or disk!

1. The Gauntlet universe is a grid of 32 by 32 blocks.

2. The Players' window scrolls so that only 16 blocks wide by 10 tall are visible at any time.

3. There must be only one start and at least one exit.

4. The top row of blocks must always be occupied and any other block may be any one of the following: Floor, wall, destructible wall, trap wall, door, start, exit, treasure, destructible food, non-destructible food, poisonous food, destructible potion, non-destructible potion, invisibility, key, trap, transporter, ghost, grunt, demon, lobber, sorcerer, death or generator.

In addition to the above, there are other special features

- which can be enabled. These include: 1. Stun: Players' shots stun other players.
- 2. Hurt: Players' shots hurt other players.
  3. Pick an Exit: When the players enter this level, only one of
- the exits will be placed in the level. The others will become floor. 4. Vertical scroll: Normally the screen stops scrolling vertically at the top and bottom of a level. Selecting this option would prevent this and allow the players to see what

blank Destructible Food:

on the opposite side. 5. Horizontal scroll: This is similar to Vertical scroll except that this is for horizontal scrolling.

Use the symbols below when making your map.

# Key to Symbols Floor: Wall:

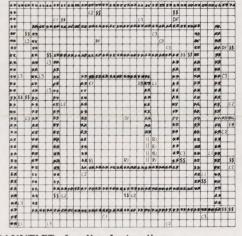
AA GII.	40 40	Tagir destructible 1 ood.	7.4
Destructible Wall:	<b>*</b> 3	Poisoned Food:	P
Trap Wall:	*T	Destructible Potion:	D
Horizontal Door:		Non-destructible Potion:	N
Vertical Door:	11	Invisibility Amulet:	1
Start:	ST	Key:	K
Exit:	E1	Trap:	Т
Treasure:	\$\$	Transporter:	T
GHOSTS;		GRUNTS:	
Ghost, Strong:	G3	Grunts, Strong:	R
Ghost, Medium:	G2	Grunts, Medium:	R
Ghost, Weak:	G1	Grunts, Weak:	R
Generator, Strong (coffin):	C3	Generator, Strong (lair):	I
Congretor Medium (coffin)	CO	Congrator Madium (lair)	T

## DEMONS; LOBBERS; Lobbers, Strong: Lobbers, Medium: Demon, Strong: D3B2 B1 Demon, Medium: D2 Lobbers Weak Demon. Weak: D1 Generator, Strong (hole): Generator, Strong: Generator, Medium (hole): H2 Generator, Medium N2 N1 Generator, Weak (hole): Generator, Weak: SORCERERS:

Sorcerer, Strong: Generator, Medium (castle): T2 Z3Sorcerer, Medium Generator, Weak (castle): T1 Z2 Z1 Sorcerer, Weak: Mr. Death: Generator, Strong (castle): T3

# Example Map - level 4

ないいいしょういいじゅうしんきゅうしゅうしんきゅうしゅうしゅう



# **GAUNTLET** - Loading Instructions

Type LOAD "\*,8,1 and press Commodore 64 Disk RETURN Press SHIFT and RUN/STOP keys Commodore 64 Cass.

together. Press PLAY on the cassette recorder. Commodore 128 Play in 64 mode.

Type LOAD" and press ENTER. Press Spectrum Cass. PLAY on your cassette recorder.

Hold down SHIFT and type @ for | to

Amstrad Disk appear on screen then type CPM and press ENTER and game will load

Press CTRL and SMALL ENTER and Amstrad Cass. then press PLAY on your cassette recorder.

Atari St. Disk Insert the disk in drive and turn on computer. Atari Disk Turn on disk drive and insert disk

label side up. Turn on the computer and disk will load automatically. Hold down START and switch on computer. After beep is heard press Atari Cass

RETURN to load. Type RUN"GAUNTLET" and press RETURN. Then press any key. MSX Cass. For game control, details will appear on the screen.

TM&© 1985 by Atari Games. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Copyright subsists on this programme. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

PLAY on cassette recorder and press

# 

# LES HEROS THOR le Guerrier

ARMURE: Il a la peau dure - ce qui élimine 20% du

PUISSANCE DE TIR: Excellente - deux fois la puissance

COMBAT CORPS A CORPS: Excellent - Hache de bataille peut détruire les générateurs PUISSANCE MAGIQUE: Médiocre - endommage la plupart

des monstres, mais non les générateurs.

# THYRA la Valkyrie

ARMURE: Bouclier - élimine 30% du dommage PUISSANCE DE TIR: Médiocre

COMBAT CORPS A CORPS: Bon - Epée - peut détruire les

PUISSANCE MAGIQUE: Modérée - endommage la plupart

des monstres et des générateurs MERLIN l'Enchanteur

ARMURE: Néant PUISSANCE DE TIR: Bonne COMBAT CORPS A CORPS: Médiocre - Mains nues - ne

peut pas détruire les générateurs PUISSANCE MAGIQUE: Excellente - détruit tous les monstres et les générateurs

# QUESTOR l'Elfe

ARMURE: Cuir - élimine 10% du dommage

PUISSANCE DE TIR: Médiocre COMBAT CORPS A CORPS: Modéré - Poignard - ne peut

pas détruire les générateurs PUISSANCE MAGIQUE: Très bonne - détruit presque tous

les monstres et les générateurs

# LES "MECHANTS"

Les monstres sortent en foule des générateurs qui se trouvent dans les donjons. Chaque générateur crée un type de monstre spécifique, fantômes ou démons. Il y a trois niveaux

Tirez sur les générateurs pour les détruire. Les monstres eux aussi ont trois niveaux de puissance; il faut tirer trois fois sur les plus puissants pour les détruire. 60 Les FANTOMES : Ne vous approchez pas des

de générateurs, dont le plus fort produit les pires monstres.

Generator, Weak (coffin): C1 Generator, Weak (lair):



fantômes. Ils ne vous frappent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffit. Tirez sur les fantômes, mais ne leur rentrez jamais dedans! Les GROGNEURS : Les grogneurs s'approchent

de vous en courant et vous frappent à tour de bras avec leurs massues. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, ou tirez-leur dessus.



lancer des boules de feu ou, s'ils sont trop proches, ils commencent à vous mordre. Les boules de feu sont plus dangereuses que les morsures. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps ou tirez-leur dessus. Les LANCEURS : Les lanceurs vont tenter

Les DEMONS : Les démons essaient de vous

lancer de grosses pierres au-dessus des murs et en d'autres endroits du layrinthe, pour vous frapper. Ils essaieront également de s'enfuir à votre approche. Essayez de leur tirer dessus ou coincez-les et luttez corps à corps contre eux. Les SORCIERS : Les sorciers essaient de vous

échapper en disparaissant pendant qu'ils se déplacent. Quand ils sont invisibles, les coups que vous tirez les traverseront. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps out tirez-leur dessus.

La MORT : La Mort se nourrit de votre santé. Elle peut avaler jusqu'à 200 points, après quoi c'est la mort. La seule manière de tuer la Mort est par magie. Ne tentez surtout pas le corps à

# LES DONJONS

Dans les donjons, vous trouverez des objets à ramasser et d'autres qu'il faut éviter:

Les POTIONS MAGIQUES : Certaines potions peuvent être abattues, mais leur effet est moins puissant que lorsque vous réussissez à les ramasser et à les utiliser.

POTIONS SPECIALES: Elles se comportent comme les potions magiques normales quand vous tirez dessus, mais vous confèrent des dons spéciaux si vous réussissez à les recueiller.

Ce sont:

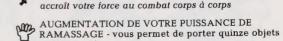
ARMURE SUPPLEMENTAIRE - augmente la protection

PUISSANCE MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE - augmente l'effet des potions

ACCELERATION DES COUPS TIRES - augmente la

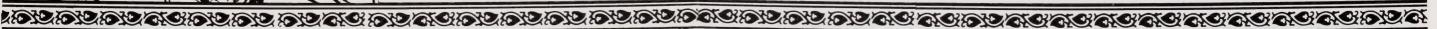
AUGMENTATION DE PUISSANCE DES COUPS TIRES augmente les dommages infligés par les missiles

AUGMENTATION DE LA PUISSANCE DE COMBAT -



ALIMENTS: Les plats de viande augmentent votre santé de 100 points et vous donnent 100 points supplémentaires au

CIDRE: Vous pouvez tirer sur les bouteilles de cidre et les détruire. Si vous buvez du cidre, il a le même effet que les



## CIDRE EMPOISONNE: Vous pouvez tirer dessus. Si vous le buvez, vous perdez un don spécial ou une potion, ainsi que 100 points de santé.

CLES: 100 points par clé ramassée. Servez-vous en pour

TRESOR: Vous ne pouvez pas tirer sur les coffres au trésor mais vous recevez 100 points par coffre ramassé

**AMULETTE :** Ce dispositif magique confère au porteur, pendant un temps limité, l'invisibilité.

MURS: En général, les murs sont impénétrables mais certains s'écroulent quand vous tirez dessus.

PIEGES: Ces motifs luisants qui parsèment le sol font disparaître certains murs quand vous marchez dessus.

TRANSPORTEURS: Des disques rouges, qui brillent doucement sur le sol, transportent les joueurs jusqu'au transporteur visible le plus proche. Si plusiers transporteurs se trouvent à la même distance de vous, le système en choisit un au hasard. Mais vous pouvez influer sur votre direction. Pouvez-vous découvrir comment?

SORTIES: Ces trous, étiquetés, vous conduisent vers le bas jusqu'au niveau suivant, ou jusqu'au niveau spécifié.

Les salles qui contiennent les trésors apparaissent de temps à autre et le joueur dispose alors d'un temps fixe pour ramasser autant d'objets précieux que possible. Il n'y a pas de score, sauf si le joueur réussit à s'échapper.

En général, les joueurs ne peuvent pas être touchés par les coups tirés par un autre joueur, mais en certaines zones du donjon, les missiles peuvent étourdir ou blesser d'autres

Si les joueurs ne luttent pas pendant une demi-minute environ, les portes verrouillées disparaissent et tous les monstres sont libérés. Finalement, si les joueurs continuent à

## INSTRUCTIONS DE BASE

Choisissez un jeu pour un ou deux joueurs et sélectionnez le personnage que vous voulez représenter en pointant le gantelet (the gauntlet) et en appuyant sur le bouton de tir quand l'écran vous le demande. De nouveaux joueurs quanti retrian vous le emante. De nouveaux joueurs peuvent se joindre au jeu à n'importe quel moment, en appuyant sur le bouton de tir. Si vous n'aviez pas sélectionné pour commencer un jeu pour deux joueurs, l'ordinateur choisira un personnage au hasard pour le nouveau joueur. Votre survie dépend entièrement de votre santé. Vous perdez la santé par contact avec les monstres et pendant que le temps s'écoule. Pour la retrouver, vous pouvez ramasser les aliments que vous trouvez dans le labyrinthe. Faites attention: certains aliments peuvent être détruits par les coups que vous tirez et d'autres peuvent être empoisonne L'objet du jeu est de survivre aux attaques des monstres aussi longtemps que possible, tout en essayant d'accaparer les aliments, les trésors et les potions magiques. En outre, vous devez rechercher, dans le labyrinthe, les sorties qui vous amèneront jusqu'au niveau suivant.

# QUELQUES CONSEILS

- Maintenez le bouton de tir enfoncé pour tirer.
  Relâchez le bouton de tir pour vous déplacer.
- Tirez sur les générateurs de monstres pour les détruire.
- Dirigez-vous vérs les monstres pour le combat corps à
- corps.
   Le combat corps à corps augmente votre score.
- Les aliments augmentent votre santé de 100 points.

  Les aliments empoisonnés ont un aspect légèrement
- différent des aliments normaux. Un trésor vaut 100 points.
- Si vous jouez en équipe, ceci vous donnera la meilleure
- chance de survie.

  Ne vous approchez jamais de la Mort, sauf si vous avez une
  - potion magique.

     Dans les Salles contenant des Trésors, la coopération est le

# GAUNTLET (LE GANTELET) - Pour charger le jeu

Commodore 64, Disque Tapez LOAD"\*\*, 8,1 et appuyez sur RETURN.

Commodore 64, Cassette Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur PLAY de votre lecteur de cassettes.

Commodore 128 Jouez en mode 64.

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY de votre Spectrum, Cassette lecteur de cassettes.

Amstrad, Disgue Maintenez SHIFT enfoncée et tapez @ pour faire apparaître | sur l'écran uis tapez CPM et appuyez sur ENTER: le jeu se charge auto-

Appuvez sur CTRL et SMALL Amstrad, Cassette ENTER puis appuyez sur PLAY de

votre lecteur de cassettes.

Atari, St Disque Insérez le disque dans le lecteur de disque, puis allumez l'ordinateur.

# Branchez votre unité de disques et Atari, Disque introduisez le disque côté étiquette vers le haut. Branchez votre ordinateur: le disque se charge automatiguement. Maintenez START enfoncée et Atari, Cassette branchez l'ordinateur. Quand vous entendez le signal sonore, appuyez sur PLAY du lecteur de cassettes et appuyez sur RETURN pour faire charger le jeu. Tapez RUN"GAUNTLET" et appuyez MSX, Cassette sur RETURN. Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche.

Les détails relatifs au contrôle du jeu apparaîtront sur l'écran.

# RECEIPERE LA LIGITE LA LIG

<u>මාත වාත වෙත වෙත වාත වෙත වෙත වෙත වාත වාත වාත වාත වෙත වෙත වෙත වැත වාත වාත වෙත වෙත වෙත වෙත වෙත වෙත වෙත වෙත වෙත ව</u>

# DIE HELDEN

# THOR der Krieger

WAFFEN: Undringliche Haut - schließt 20% der Verletzungen aus SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet - das Doppelte der

HANDKAMPF: Ausgezeichnet - Schlachtaxt - kann

Generatoren zerstören MAGISCHE: Schlecht - beschädigt die meisten KRAFT: Ungeheuer und keine Generatoren

# THYRA die Walküre

WAFFEN: Schild - schließt 30% der Verletzungen aus SCHUSSKRAFT: Schlecht

HANDKAMPF: Gut - Schwert - kann Generatoren MAGISCHE: Mittelmäßig - beschädigt die meisten

KRAFT: Ungeheuer und Generatoren

MERLIN der Hexenmeister WAFFEN: Keine

SCHUSSKRAFT: Gut HANDKAMPF: Schlecht, mit den bloßen Händen - kann keine Generatoren zerstören

ZAUBERKRAFT: Ausgezeichnet - zerstört alle Ungeheuer

WAFFEN: Leder - schließt 10% der Verletzungen aus SCHUSSKRAFT: Schlecht

HANDKAMPF: Mittelmäßig - Dolch - kann keine Generatoren zerstören

ZAUBERKRAFT: Sehr gut - zerstört fast alle Ungeheuer

# DIE UBELTATER

Die Ungeheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Stärkste erzeugt die widerstandfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen: die Stärksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden



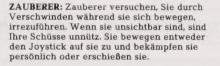
GEISTER: Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.

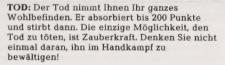
BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knüppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie



DAMONEN: Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse, Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie im Handkampf zu





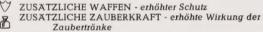


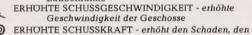
# DIE KERKER

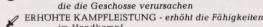
In den Kerkern befinden sich Gegenstände, die Sie sammeln oder vermeiden sollten:

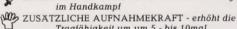
ZAUBERTRANKE: Gewisse Zaubertränke können erschossen werden, obgleich ihre Wirkung nicht so stark ist als wenn sie sie sammeln und benutzen würden.

SPEZIALZAUBERTRÄNKE: Diese verhalten sich wie normale Zaubertränke, wenn sie erschossen werden, verleihen jedoch dem Spieler besondere Fähigkeiten, wenn er sie sammelt.









Tragfähigkeit um um 5 - bis 10mal ESSEN: Teller voll Fleisch steigern die Gesundheit um 100, und Sie erhalten einen Bonus von 100 Punkten.

APFELWEIN: Apfelweinflaschen können erschossen oder zerstört werden. Wenn Sie den Inhalt trinken, ist die Wirkung

GIFTIGER APFELWEIN: Dieser kann nicht erschossen werden. Wenn Sie ihn trinken, nimmt er eine Spezialkraft oder einen Zaubertrank weg und 100 Gesundheitspunkte! SCHLUSSEL: Wenn Sie diese sammeln, erhalten Sie 100 Punkte. Die Schlüssel benutzen Sie zum Offnen von Türen. SCHATZ: Schatzkisten können nicht erschossen werden,

sondern Sie erhalten 100 Punkte, wenn Sie sie sammeln. AMULETT: Dieses Zaubermittel verleiht dem Träger kurze Zeit unbeschränkte Unsichtbarkeit. MAUERN: Im allgemeinen sind Mauern undurchdringliche

Gegenstände. Manche Mauern zerfallen jedoch, wenn Sie

FALLEN: Diese leuchtenden Strukturen auf dem Boden lassen manche Mauern verschwinden, wenn Sie daurauf

TRANSPORTER: Leuchtend rote Scheiben auf dem Boden transportieren den Spieler zum nächsten sichtbaren Transporter. Wenn sich mehrere Transporter in der gleichen Entfernung befinden, wählen Sie einen regellos. Sie können ihre Richtung beeinflussen. Können Sie sie finden?

zum nächsten Stockwerk oder zu dem angegebenen. Schatzkammern erscheinen regellos, und der Spieler hat bestimmte Zeit, um so viel Wertsachen wie möglich innerhalb der begrenzten Zeit zu sammeln. Dafür erhält er keine Punkte, außer wenn er flieht.

AUSGANGE: Diese beschrifteten Löcher führen nach unten

Allegemein sind Spieler gegen die Schüsse anderer Spieler immun, jedoch können Geschosse in gewissen Bereichen des Kerkers andere Spieler bewußtlos machen oder verletzen. Wenn die Spieler etwa eine halbe Minute lang nicht kämpfen, erscheinen die verriegelten Türen, die alle Ungeheuer frei geben. Wenn die Spieler immer noch nicht kämpfen, verwandeln sich schließlich alle Mauern in Ausgänge!

# GRUNDSATZLICHE SPIELANLEITUNG

Sie wählen das Spiel für einen oder zwei Spieler und dann den Typ, den Sie verkörpern wollen, indem Sie auf den Handschuh weisen und den Feuerknopf drücken, wenn Sie darum gebeten werden. Neue Spieler können sich nach Belieben einschalten, indem sie den Feuerknopf drücken. Wenn das Spiel für zwei Spieler nicht von Anfang an gewählt wurde, wählt der Computer willkürlich einen Typ, die der neue Spieler benutzt.

Wie lange Sie aushalten, hängt von Ihrer Gesundheit ab. Gesundheit verlieren Sie durch Berührung mit Ungeheuern und durch verstrichene Zeit. Sie können sie wiedergewinnen, indem Sie Essen sammeln, das Sie im Irrgarten finden. Seien Sie vorsichtig, Essen kann auch durch Ihre Schüsse zerstört werden und manches ist vergiftet.

Das Ziel des Spiels ist, die Angriffe der Ungeheuer so lange wie möglich zu überleben, während Sie Essen, Schätze und Zaubertränke sammeln. Sie müssen auch den Irrgarten durchsuchen, um den Ausgang zum nächsten Stockwerk zu

<u>්වුණණම් වන ජන වන ජන වන වන වන වන වන වන වන වන වන ජන ජන ජන ජන ජන ජන ජන ජන ජන</u>

# HINWEISE

- Den Feuerknopf zum Schießen halten.
- Feuerknopf zum Bewegen loslassen.
- Ungeheuer-Generatoren schießen um sie zu verstören.
- Zum Handkampf bewegen Sie sich auf die Ungeheuer zu.
- Beim Handkampf erhalten Sie mehr Punkte
- Essen erhöht Ihre Gesundheit um 100 Punkte. • Vergiftetes Essen sieht etwas anders als normales Essen aus.
- Der Schatz ist 100 Punkte wert.
- Wenn Sie als Team spielen, erhalten Sie die besten Überlebenschancen.
- Halten Sie sich vom Tod fern, außer wenn Sie einen Zaubertrank haben.
- Arbeiten Sie in Schatzkammern zusammen.

# FEHDEHANDSCHUH - Ladeanleitung

Commodore 64 Diskette LOAD "X",8,1 eingeben und RETURN drücken.

Commodore 64 Kassette Die Tasten SHIFT und RUN/STOP gemeinsam drücken. PLAY (WIEDERGABE) am

spielen

Kassettenrekorder drücken. Im Modus für den Commodore 64 Commodore 128

LOAD"" und ENTER eingeben. Spectrum Kassette PLAY (WIEDERGABE) am Kassettengerät drücken.

SHIFT halten und @ eingeben, damit Schneider Diskette auf dem Bildschirm erscheint. Dann CPM eingeben und ENTER drücken,

worauf sich das Spiel automatisch lädt.

CTRL und DIE KLEINE ENTER Schneider Kassette TASTE drücken, dann PLAY (WIEDERGABE) am Kassettengerät.

Atari St Diskette

Atari Kassette

Disketten laufwerk einschalten und Diskette einlegen, danach Computer einschalten.

Diskettenlaufwerk einschalten und Atari Diskette Diskette mit dem Etikett nach oben einlegen. Computer einschalten, worauf sich die Diskette automati

> START halten und Computer Pieptons PLAY (WIEDERGABE) am Kassettengerät drücken und

RETURN zum Laden.

beliebige Taste drücken.

RUN\*GAUNTLET" eingeben und MSX Kassette RETURN drücken. Dann jede

lädt.

Zur Kontrolle des Spiels erscheinen die Einzelheiten auf dem